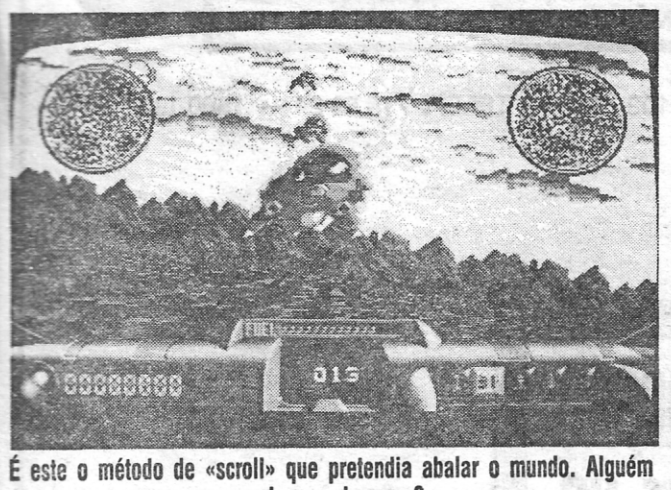
JOGOS DE 16 BITS Por NUNO ALMEIDA



É este o método de «scroll» que pretendia abalar o mundo. Alguém ouviu um «booom»?

ALIENS NÃO CONVENCEM

Título: «Shockwave»
Género: acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Desilusões e falsas esperanças, têm havido muitas no mercado de videojogos.

«Shockwave» foi um título cedo pronunciado pela Light Source/Digital Magic Software, que prometia uma nova concepção na construção de jogos com sensação de profundidade.

Vão dar uma volta, porque não foi nada disso que chegou à costa. O que desembarcou apresenta de uma forma errática a perspectiva de combate aéreo.

Primeiro vendem-se uns ecrãs bonitos, onde se procede a um conjunto de operações perfeitamente desnecessário e só depois surgem pela frente os *aliens* (tão excessivamente sensibilizados em participar no desastre) a destruir repetidamente ao longo das missões.

Deste confronto, sai-se vagamente angustiado, porque o processo de movimento dos gráficos, embora muito rápido, apresenta sinais nítidos de deficiência.

Sempre que se inclina a nave que controlamos, tudo o que está no ecrã parte-se em bocadinhos, que são depois movidos velozmente, mas à conveniência do computador e não de quem joga. É assim. «Shockwave» desiludiu. Oh, como desiludiu.

Gráficos: 68%
Animação: 65%
Som: 63%
Jogabilidade: 66%
Dificuldade: 61%
Conselho: Este «Shockwave» não convence

65%

CRIANÇA VIKING DESAFIA PROFECIA

Título: «Prophecy 1 the Viking Child»
Género: acção/aventura
N.º de disquetes: 3
Máquina: Amiga 1 Mb

No mundo de Odin, reina agora a destruição. Tudo começou quando Brian abandonou a sua aldeia viking e entrou por esse bosque dentro, à procura de ervas para as poções do mestre Herman (não, não é o cozinheiro, ele percebe é de ciências ocultas). Quando o pequeno viking voltou da sua tarefa ficou aterrorizado, porque a aldeia era agora um monte de destroços e todos os seus amigos tinham desaparecido.

Cedo Brian descobriu que tamanha destruição só podia ser obra das forças malignas de Odin (o herói já os conhece de ginjeira) que atentaram contra a aldeia, com o objectivo cego de fracassar a profecia. Mas Brian, que aspira a ser um dos maiores heróis da história (pouco modesto, para quem tem 1,5 cm de altura) decide que assim não pode ser nada e parte para a salvação da sua família e amigos.

É assim que começa a acção no jogo, com a partida do jovem viking para uma epopeia de dimensões nunca vistas na história da sua comunidade.

Há 16 terras mágicas até se chegar ao confronto final com Loki (o deus mau da mitologia local) e a missão só é facilitada por ser possível adquirir armas mais eficazes em lojas próprias, à medida que se avança na recolha de moedas.

Com o avançar da aventura, segue-se a variedade de cenários e a complicação da causa de Brian, que vê pela sua frente cada vez mais inimigos e menos vidas na secção das emergências (muito concorrida). Por fim, desiste — quê? Nada disso, há sempre tempo e disposição para tentar mais uma vez.

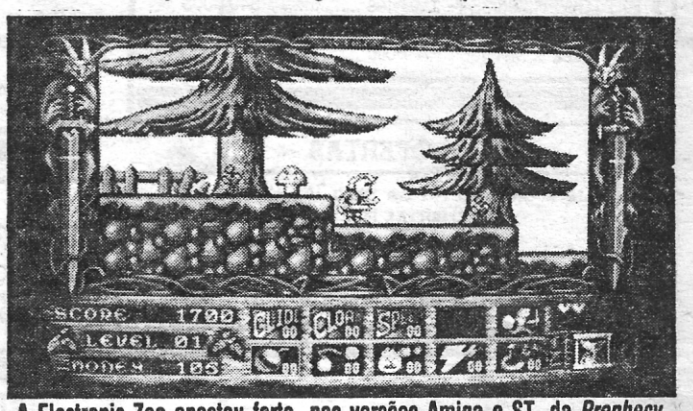
De um modo geral, «Prophecy 1» satisfaz quando jogado e diverte pelos gráficos característicos, mas ainda permanece a ideia de que a aventura podia ser um pouco mais pequena, poupando-se o jogo das 3 disquetes. Afinal, é difícil passar do 1.º nível! Dezasseis níveis? Muito obrigado.

Gráficos: 87%
Animação: 84%
Som: 74%
Jogabilidade: 81%
Dificuldade: 90%
Conselho: é difícil, mas joga-se com agrado

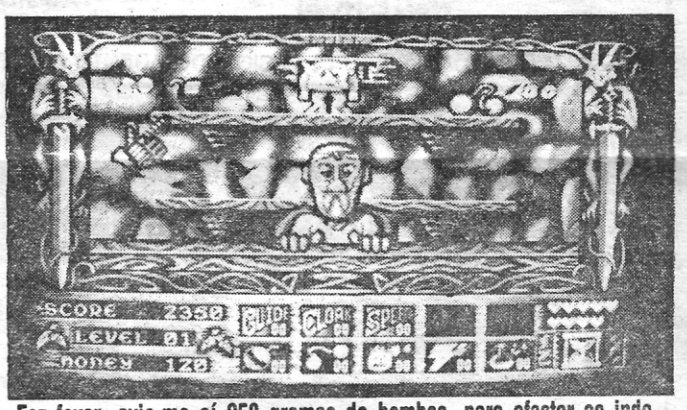
82%

Um pergaminho que nunca mais acaba, dá-nos os resultados do futebol, desde 1960. Bem, na realidade, conta-nos a introdução à história. Uma introdução que já deixa adivinhar o número de níveis...

O *Ivanhoe* ia ficar contrariado, se visse isto. O que vale é esse título da Ocean estar já arrumado na gaveta. Palmas para as vidas infinitas



A Electronic Zoo apostou forte, nas versões Amiga e ST, de *Prophecy 1 the Viking Child*



Faz favor, avie-me aí 250 gramas de bombas, para afastar os indesejáveis

ALCANÇAR O PRESENTE EXIGE PACIÊNCIA

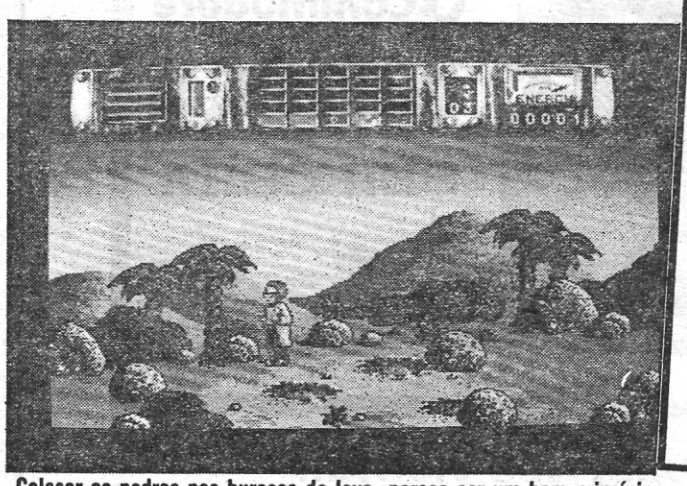
Título: «Time Machine»
Género: Utiliza objectos/ /Investigação
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/ /1 Mb

Falar de «Time Machine» torna-se desnecessário, já que foram descritos na semana passada todos os pormenores, bem como a história do jogo, na secção de 8 bits. Por isso tenham lá paciência e procedam ao necessário regresso às páginas dos 8 bits da última semana, para melhor compreenderem este lançamento da VID.

Para que o espaço não se torne irremediavelmente escasso, só dá para acrescentar que a versão Amiga usa as cores de um modo bem conseguido, mas é caprichosa em relação à dificuldade proposta. Não que exista um número surpreendente de malefícios contra o professor, mas é uma realidade que o avanço na história se faz de um modo lento, por ser necessário descobrir-se muita coisa. São precisas largas horas (se o desespero não vencer antes) para se alcançar a muito desejada passagem de nível.

Gráficos: 78%
Animação: 82%
Som: 65%
Jogabilidade: 71%
Dificuldade: 94%
Conselho: Haja tempo livre!

74%



Colocar as pedras nos buracos de lava, parece ser um bom princípio. O incómodo é isso não chegar para se passar de nível

VÊM AÍ...

Tintin — Já se começa a falar nos lançamentos para o Natal. Com efeito, a editora francesa Infogrames anunciou a intenção de dar continuidade às aventuras de *Tintin*, nos computadores. Vamos esperar pelo Natal, que as novidades vão chover e é provável a adaptação dos clássicos de Hergé A Ilha Negra» e «O Templo do Sol».

SAMSUNG
Computadores
DISTRIBUIDOR OFICIAL NO DISTRITO DE SETÚBAL
G.E.O. Informática
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75

XT
XT 20 Mb

PREÇOS sem CONCORRÊNCIA

OFERTA MONITOR MONOCROM.

• BARREIRO: RUA LIEBIG, 28, 1.º, DRT. — ☎ 207 38 11 Ext. 1638
• PAIVAS: CENTRO COMERCIAL D'AMORA, LOJA 122 — ☎ 225 36 20

REVENDEDOR Multisoft®

REVENDEDOR Multisoft®

Contacte-nos. Estamos a sua espera

Electrónica 45

Centro Comercial Torre das Flores Loja 16
Teletax 419 87 59 LINDA-A-VELHA

COMPUTADORES CLASSIC

BABY XT/10 — 1MByte • 20 MBytes (65 ms) • Placa e Monitor Hercules	194 200$
BABY XT/12 — 640 KBytes • 20 MBytes (65 ms) • Placa e Monitor Hercules	196 900$
MINITOWER 286/12 — 1MByte • 20 MBytes (65 ms) • Placa e Monitor VGA Mono	243 180$
MINITOWER 286/16 — 1MByte • 20 MBytes (40 ms) • Placa e Monitor VGA Mono	258 780$
TOWER 386/SX — 1MByte • 40 MBytes (40 ms) • Placa e Monitor VGA Mono	396 480$
BIG TOWER 386/25 — 1MByte • 40 MBytes (40 ms) • Placa e Monitor VGA Polic	658 200$
BIG TOWER 386/33 — 2MBytes • 40 MBytes (40 ms) • Placa e Monitor VGA Polic	840 000$

SOFTWARE MULTISOFT

ÁREA MÉDICA	
— Gestão de Consultas	1.0V
— Oftalmologia	1.0V
— Cirurgia Plástica	1.0V
ÁREA GESTÃO	
— Contabilidade	2.0V
— Salários	1.0V
— Gestão Integrada	2.0V
— Stocks	2.0V
— Facturação	2.0V
— Compras	2.0V
— Encomendas • Clientes/Fornecedores	2.0V
— Transitários • Facturação	2.0V
— Tesouraria	2.0V
ÁREA OURIVESARIA	
— Jóia • Joalharia	2.0V
— Jóia • Ourivesaria • Ponto de Venda	2.0V

OFERTAS

Até 286/16, oferta de uma IMPRESSORA — HYUNDAI HDP - 910
- 9 Agulhas
- 180 CPS
- 80 Colunas

OFERTAS

A partir de 386/SX, oferta de uma IMPRESSORA HYUNDAI HDP-910 + PROGRAMA DE TESOURARIA 2.0V DA MULTISOFT

APROVEITE AS NOSSAS OFERTAS
VISITE-NOS!

GARANTIA DE 1 ANO
E
ASSISTÊNCIA PERMANENTE

ELECTRÓNICA 45 FOI DESIGNADO AGENTE AUTORIZADO Classic

AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — TELEF. 715 59 24 — 1500 LISBOA

ESC. 199 900$00

SAMSUNG XT HD

- ★ 768 K de RAM
- ★ Processador 8088 A 10MHz
- ★ Teclado de 102 teclas em Português
- ★ Drive de 3½ ou 5¼ (à escolha)
- ★ Placa Gráfica MGA/CGA/HÉRCULES
- ★ Monitor monocromático de 12"
- ★ Hard Disco de 20 Mb

OFERTA

- ★ Impressora A4 para papel contínuo ou folha a folha com cabo e caracteres portugueses.

CONSULTE-NOS PARA OUTRAS VERSÕES
+ IVA DE 17%

PC XT/AT/PORTÁTIL

VENDAS A PRESTAÇÕES

SAMSUNG Electronics

ALGORITMO • INFORMÁTICA

Computadores e Impressoras

HYUNDAI

Commodore

Shine-88

SEIKOSHA

RJM

3 RAZÕES PARA NOS VISITAR:

1 – Opção de 3 marcas.
2 – Preços sem concorrencia.
3 – Assistencia após-venda.

ACEITAM-SE REVENDEDORES

SEDE: R. Conde Redondo, 13-A, r/c — (01) 352 54 11/352 35 95 — 1100 LISBOA
DELEGAÇÃO:
ESCRITÓRIO: Av. Combatentes G. Guerra, Edifício Liz, 9.º Piso, Sala 909 — 2400 Leiria
LOJA: C. Comercial D. Diniz, 425 — Telef. 27 646 — 2400 LEIRIA

CAMPANHA DE OUTUBRO

PROMOÇÃO

AT GoldStar 15% desconto

386 SX GoldStar 15% desconto

GS 210

GS 310

- Compatível 80286
- 1 MB de memória RAM, expansível a 5 MB na placa-mãe
- 3 slots de expansão
- Disquete de 3,5" de 1,44 MB
- Discos rígidos de 40 e 80 MB
- Carta gráfica VGA
- Teclado Português de 102 teclas
- MS-DOS 4.01/GW - Basic/SHELL

C/ MONITOR MONOCROMÁTICO VGA
~~305 000$~~ 259 250$

C/ MONITOR POLICROMÁTICO VGA
~~365 000$~~ 310 250$

- Compatível 386 SX
- 2 MB de memória RAM, expansível a 8 MB na placa-mãe
- 3 slots de expansão
- Disquete de 3,5" de 1,44 MB
- Discos rígidos de 40 e 80 MB
- Carta gráfica VGA
- Teclado Português de 102 teclas
- MS-DOS 4.01/GW - Basic/SHELL

C/ MONITOR MONOCROMÁTICO VGA
~~430 000$~~ 365 500$

C/ MONITOR POLICROMÁTICO VGA
~~490 000$~~ 416 500$

DISCO RIGIDO de 40 Megabytes incluido

EPSON LX400

E APROVEITE

PARA LEVAR UMA IMPRESSORA DA **EPSON** DE 57 500$00 EM PROMOÇÃO POR **39 900$**

IVA NÃO INCLUÍDO

Alfa sistemas

CALÇADA DO CARMO, N.º 18 — 1200 LISBOA
TELEFS. 32 29 92 32 29 49 32 06 38

Se conduzir não beba

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

JOGO ECOLÓGICO DIVERTE PEQUENINOS

TÍTULO: «Bug Bash»
GÉNERO: Acção
N.º DE DISQUETES: 1
MÁQUINA: Amiga 512Kb/1 Mb

É frequente que a visita de um jovem mais pequeno ao mundo dos videojogos de 16 bits não dê grandes frutos. Regra geral, todos os jogos são demasiado rápidos ou exigem um nível de conhecimentos a que um utilizador de 5 ou 6 anos de idade não pode responder.

Geralmente, a melhor solução é entretê-los com o «New Zeland Story» ou qualquer título da sequela «Bubble Bubble». Assim poupa-se uma birra e um possível trauma de infância, provocado pela recusa de um crescido em o deixar estabelecer um primeiro contacto com a informática (é pelos jogos que se começa!).

Nota-se, com efeito, uma falta acentuada de «software» educacional que entretenha de modo a não despertar a violência e a evitar que se contribua para uma futura geração de Rambos e Exterminadores Implacáveis.

A Microtek Entertainement lançou em «Bug Bash» a ideia exemplar de ocupar os convivas mais novos com um trabalho ecológico, só disponível nos Amiga.

Olixo é o ponto central de arranque para a história. Misteriosamente, aquilo que era um aprazível local de descanso foi transformado numa lixeira por uma entidade tenebrosa a quem é bom chamar muito má. Um simpático personagem assume o comando das operações de limpeza, que procuram acabar com estas maldades e malefícios que só estragam o jardim.

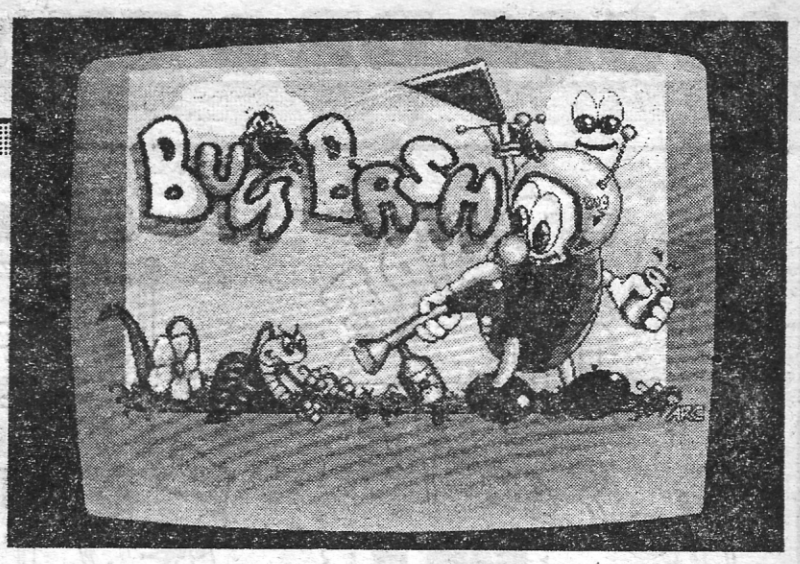
É preciso pôr ordem, recolhendo todo o lixo (papéis, latas e outras atrocidades), descarregando-o depois num caixote para o efeito. No caso de falta de energia a bordo, existem cogumelos mágicos que, embora não infinitos, revitalizam as preciosas reservas de joaninha voadora (curioso o bicho não ter força para voar e recorrer a um motor com hélice!).

Os gráficos estão representados de uma forma simplista e colorida, que dissimula e não dá razão a qualquer tentativa de considerar «Bug Bash» como um jogo a ser jogado por todos.

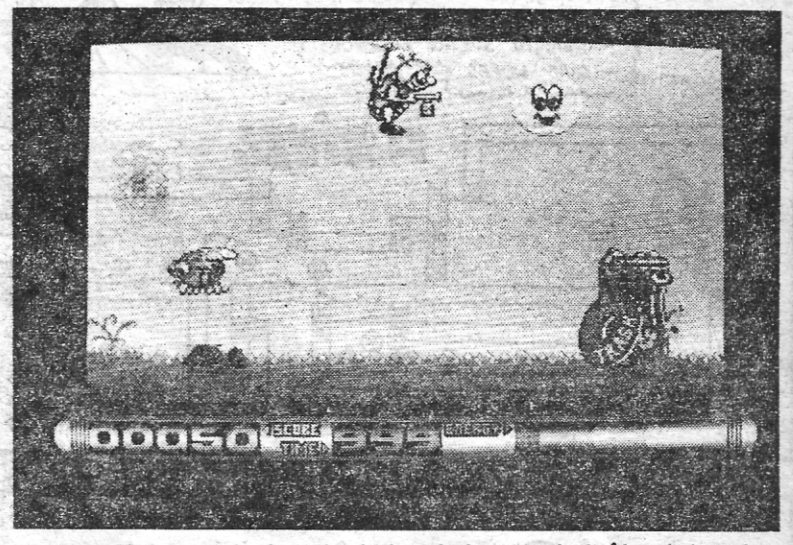
Aqui para nós, que ninguém nos ouve, «Bug Bash» não satisfaz quem já se habituou aos títulos de muita acção ou aos bons quebra-cabeças, mas também é verdade que esses, os mais pequenos, não os conseguem jogar. «Bug Bash» é para eles!

Gráficos: 74%
Animação: 71%
Som: 73%
Jogabilidade: 88%
Dificuldade: Acessível
Conselho: Só para um grupo muito jovem.

76%



Bonito écrã de apresentação, não?



Em «Bug Bash», o azul-celeste do céu é gradualmente substituído pelo breu da noite. Claro, o sol dá lugar a uma lua sorridente

Amiga & Amigos

A abrir, dá-se destaque às *dicas* para o Amiga enviadapelo *Programe*, da Amadora. Há também material para o ST, que é capaz de funcionar em outras versões. Mas para já vamos começar pela carta do *Programe*.

«Cá estamos outra vez a escrever para aí, mandando mais coisas para ajudar a acabar alguns jogos.

Aqui vão elas:

As «passwords» para o jogo *FLOOD*:

FROG – Nível 01	FOUR – Nível 15	LOOP – Nível 29
YEAR – Nível 02	GRIT – Nível 16	SING – Nível 30
QUIF – Nível 03	ZING – Nível 17	JOUX – Nível 31
LONG – Nível 04	JING – Nível 18	PINK – Nível 32
WORD – Nível 05	LIDO – Nível 19	GOGO – Nível 33
FRED – Nível 06	POOL – Nível 20	LETS – Nível 34
WINE – Nível 07	HATE – Nível 21	QUAD – Nível 35
GRIP – Nível 08	REED – Nível 22	BRIL – Nível 36
TRAP – Nível 09	LIME – Nível 23	EGGS – Nível 37
THUD – Nível 10	QUID – Nível 24	HENS – Nível 38
FRAK – Nível 11	WING – Nível 25	NAIL – Nível 39
VINE – Nível 12	FLEE – Nível 26	SOAP – Nível 40
JUMP – Nível 13	GIGA – Nível 27	FOAM – Nível 41
NILL – Nível 14	HEAD – Nível 28	MEEK – Nível 42

STORM LORD – Enquanto o jogo decorre, se premirmos a tecla C ficaremos com vidas infinitas; se carregarmos na barra de espaços seguida da tecla L, saltaremos de nível.

UNREAL – Escrever ORDILOGICUS quando aparece a apresentação em «vector balls». Começarás o jogo em «training mode», terás energia ilimitada só na fase de 3D. E se carregares na tecla *RETURN* passarás ao nível seguinte.

E-MOTION – Logo que a página de apresentação apareça, escrever *MOONUNIT* e ficará em «cheat mode».

Se durante o jogo carregares em:

F1 – Passará ao nível seguinte.
F2 – Volta ao nível anterior.
F3 – Avança 10 níveis.
F4 – Retrocede 10 níveis.
F5 – Perda de uma vida.

KICK OFF – No campeonato escolhe a equipa da URSS porque é a mais rápida.

JUMPING JACKSON – Códigos de acesso aos níveis 5, 9 e 13 para o jogo A e B.

Jogo A – Nível 5 – ROCKNROLL
Nível 9 – NOISES
Nível 13 – TENEBRE
Jogo B – Nível 5 – «synthe»
Nível 9 – FUNK
Nível 13 – ELVIS

ASTRO MARINE CORPS – Código de acesso a diferentes zonas.

Zona 02 – NOSTROMO
Zona 04 – DISCOVERY
Zona 06 – ENTERPRISE
Zona 08 – DAGOBAM
Zona 10 – REPLICANT
Zona 12 – KRULL
Zona 14 – METROPOLIS

BEVERLY HILLS COP – Após a tabela de «high scores», escolher a opção de dificuldades e escrever MELLIE e terás uma surpresa.

TURRIKAN – Escrever BLUESMOBIL nos «high scores». Ficarás com 99 vidas e 500 minas.

ROLLER COASTER RUMBLER – Os códigos:

GATME
AAAGGG
ALIENS
COFFEE
ZARNIE
FIGHT
TERRER

THE PLAGUE – Carregar no botão esquerdo logo que apareça a página de apresentação. Deixar a tecla carregada até começar o jogo e assim ficará com energia infinita.

LEONARDO – Os códigos: SE-MOVERS-ELITE-THURUST-CONAN--STAVEBYTE.

Para o Amiga

O leitor *Luís Fernando Barbosa*, de Leiria, enviou material também para o Amiga.

Penso que a iniciativa de divulgar os 16 Bits, principalmente dedicada ao Commodore Amiga, foi estupenda, pois muitos são os seus possuidores em Portugal.

Aqui vão algumas *dicas*:

ROBOCOP: Quando estiveres em «pause», escreve BEST KEPT SECRET (não tudo junto).

CYBERNOID II: Quando aparecer o ecrã principal de entrada, escrever: NECRONOMICON. Depois, em «pause», com NL, avança ou recua o nível.

TEST DRIVE II: Escreve GASS durante o jogo e vê o que acontece.

LIVINGSTONE: O código da segunda parte é: 15215.

IVANHOE: Quando for a parte de libertar o rei RICHARD, escrever: *ZOBINETTE*, o ecrã «pisca» e durante o jogo com DEL desaparecem todos os inimigos.

Estas dicas só funcionam nas versões originais.

Eu tinha muitas mais dicas, mas como estou a par da vossa falta de espaço no «Amiga & Amigos», temos de dar oportunidade a outros de colaborarem. Para a próxima envio mais dicas e mais recentes.

Contactos Atari ST

Uma carta com *dicas* à mistura, foi enviada pelo *Miguel Marcos*, do Monte Estoril. Este leitor está interessado em manter correspondência com possuidores do Atari ST e de outros computadores. A morada do Miguel é: Rua de Sanremo, n.º 2, 2765 Monte Estoril.

Como possuidor de um ATARI 520 ST, encontro alguma dificuldade em conseguir arranjar utilitários para o meu computador, nomeadamente programas de ficheiros ou «databases». Daí esta carta apelando a possuidores de computadores ATARI ST para efectuar trocas de utilitários e também de jogos.

Junto com esta carta envio algumas dicas de jogos para ATARI ST: No jogo *BATMAN – THE MOVIE*, quando este ainda está a carregar, premimos a tecla C repetidamente e, quando o jogo entrar, no canto superior esquerdo aparecerá a inscrição «cheat mode», o que significará que ao jogarmos temos vidas infinitas.

Em *IVANHOE*, se usarmos o «trainer mode» temos vidas infinitas durante o jogo. Ainda em *IVANHOE*, durante as fases de bónus (entre as passagens de níveis), na luta contra os gigantes, se lutarmos de joelhos com a espada temos mais possibilidades de vencer a luta.

No jogo *CHASE HQ* a tecla «space» é usada para meter o turbo; este apenas pode ser usado 3 vezes em cada nível.

Em *XENON*, a tecla «space» é usada para transformar o carro em nave e vice-versa.

No *STRIDER*, se avançarmos deitados não perdemos energia quando somos alvejados.

E, finalmente, no jogo *TOM & JERRY*, se apanharmos o queijo que está nas tocas ganhamos tempo.

Future Wars

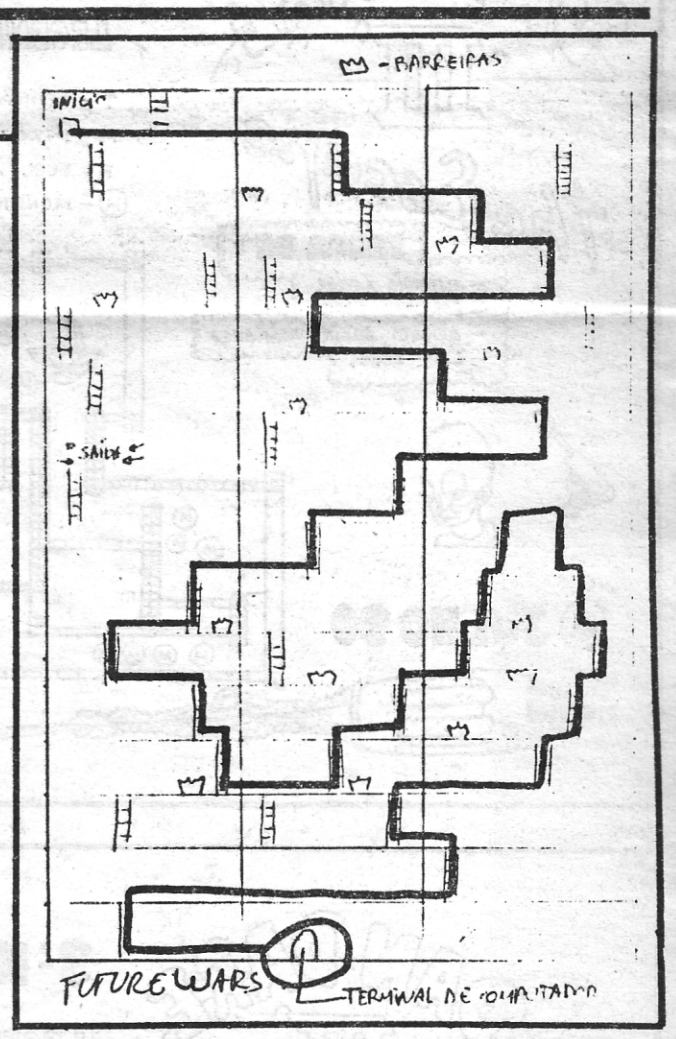
Espaço enfim para a colaboração dos leitores *Carlos David Lopes* e *Sérgio Andrade*, do Porto.

Quem anda às voltas em *FUTURE WARS*, sem saber o que fazer, veja o mapa e a carta destes leitores, que explicam tudo. É a solução completa do jogo.

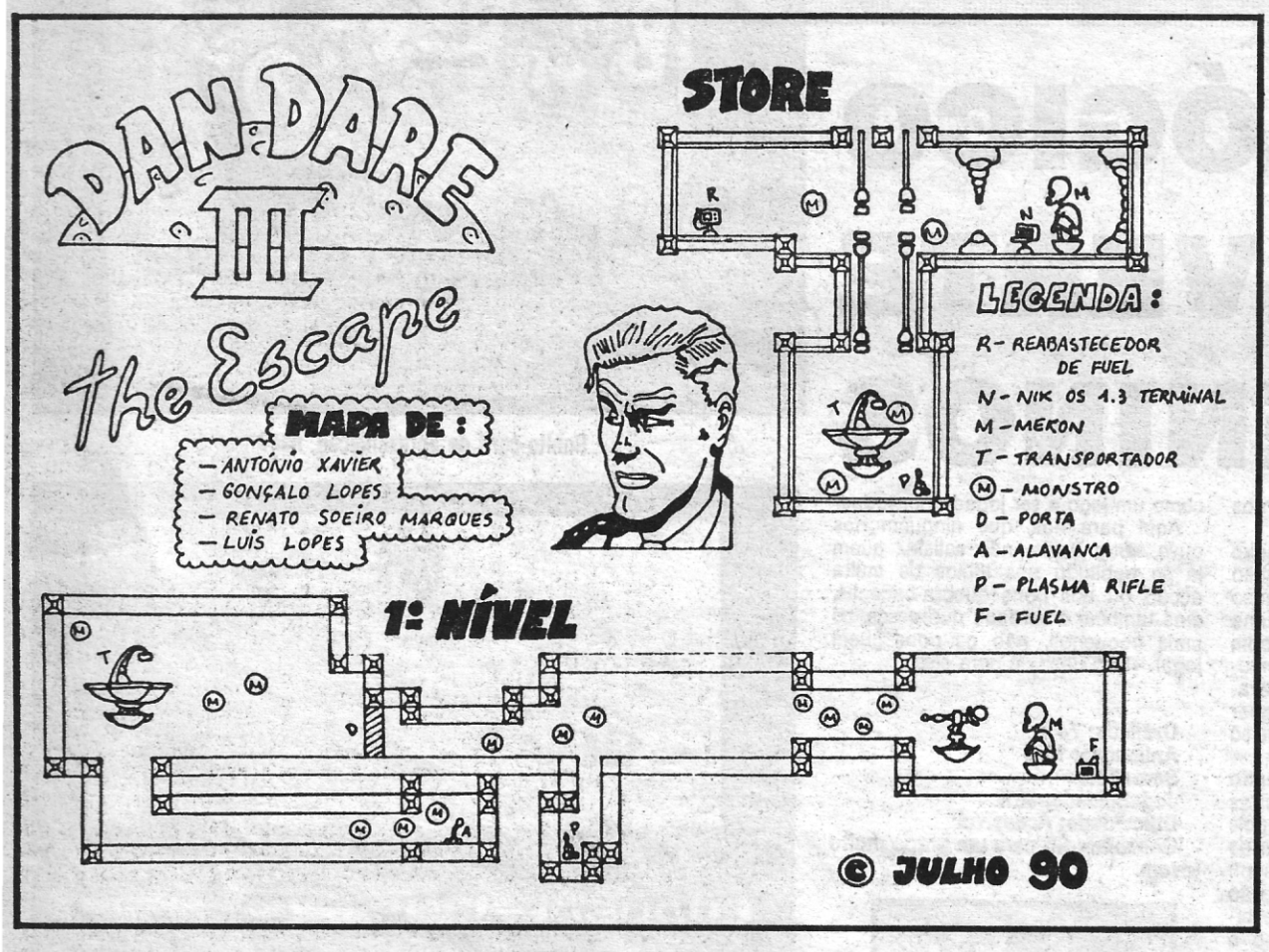
Sou um leitor assíduo de «A Capital» e envio a solução completa do jogo *FUTURE WARS* das Delphine Software. A solução vai em inglês para melhor compreensão dos comandos a executar:

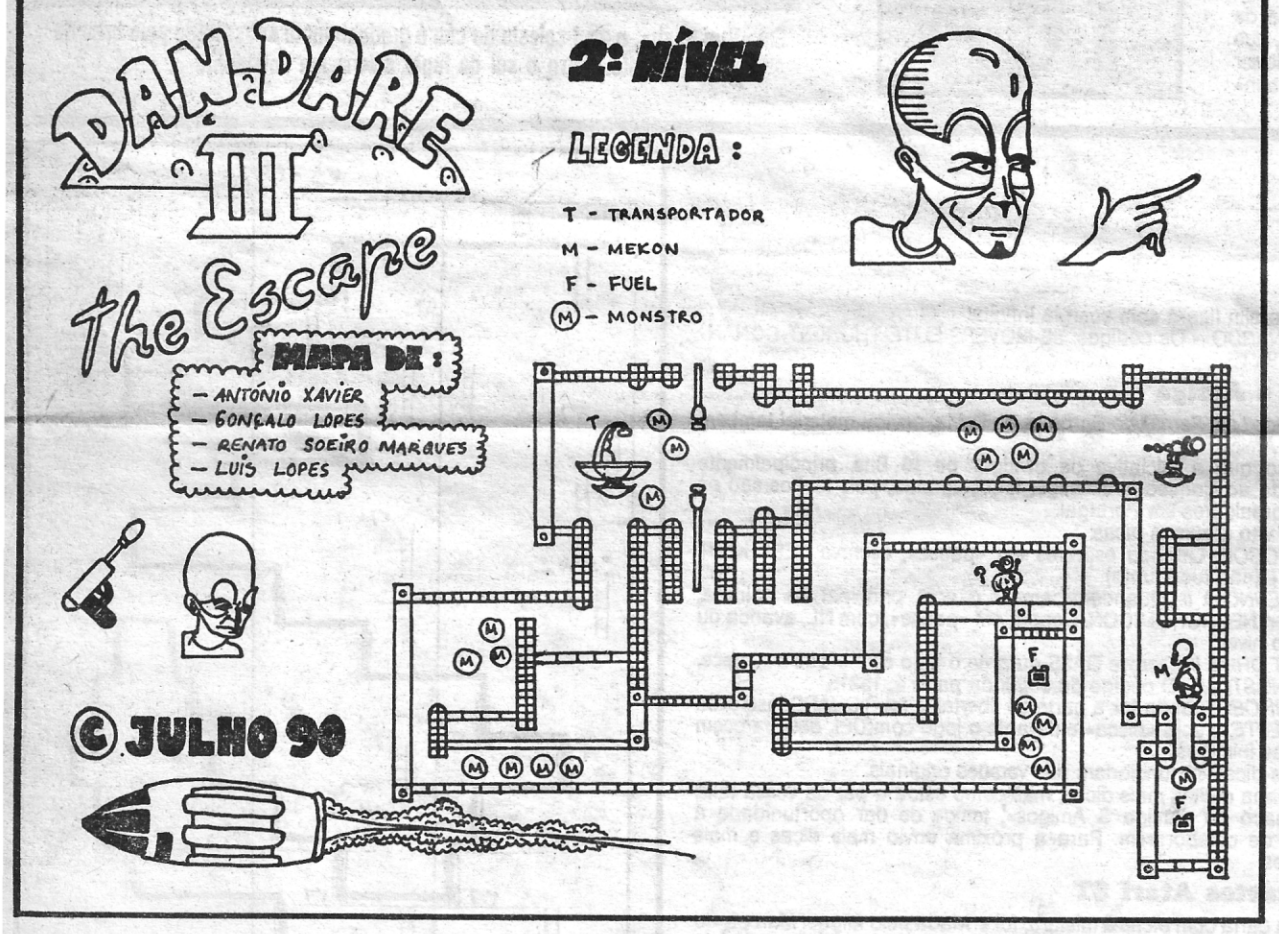
Take bucket, examine scaffolding, operate red button, operate window, walk over carpet, operate carpet, take, lastic bag from bin, operate cupboard, take insecticide, operate door of W.C., take flag (ponto vermelho), go to sink, use bucket on sink, use bucket on bosses door, operate right door, use key on second cupboard from left, examine typewriter, operate drawer, take paper, operate drawer, examine map (o ponto perto da França), examine keypod, operate 4, operate 0, operate 3, operate 1, operate 5, go through door, use paper on opening, operate green button, operate red button, take documents, walk into beam [teleportador], walk very slowly to mosquitoes, use insecticide on mosquitoes, examine glint of light (esquerda), examine foot of tree, use sage on branche, take tunic take slaks, use bag on lake, enter village and down very quick, use bag on wolf, up, left behind castle, walk to tree, operate tree, examine ground, enter inn, use coin on innkeeper, sit, leave, use pendanct on guard (o Amiga toma controlo «»), take lance from guard, go back to tree, use year on cassock, enter monastery (andar no sentido dos ponteiros do relógio), walk to 3rd room, operate door, leave room, 1st room, take cup, 2nd room, use cup on barrel 3rd room «», examine father superior, use controller on furniture, go to barrel room, up ladder, use control device on barrel, examine glau case, use magnetic car on console «», walk button right of screen, examine rubble until you find a blowtorch, right, get fuses (ponto branco), operate rubble (meio do ecrã), operate manhole, right, stop before gas top (3rd screen), use blowtorch on top, right, stop before monster eats you use blowtorch on monster «» use spear on camera, news 0machine, examine reject slot, use coin on money slot (repetir), go netro, down, use fuses on fuses, go upstair (ir pela escada rolante, passando pelo guarda) «», use key on vent, use gas on vent, use newspaper on vent, go out «», down, take gun, shoot evil men, examine Lana (3 vezes), use pendant on Lana, «», examine kruegen, use magnetic cord on reader, operate case, take garment, use it on camera, operate case, «», when door opens (comer o comprimido), leave room (descer e depois esquerda para nos escondermos nos caixotes); operate left box, door, follow line on nap (entrar na porta), use magnetic card on console, run to «out».

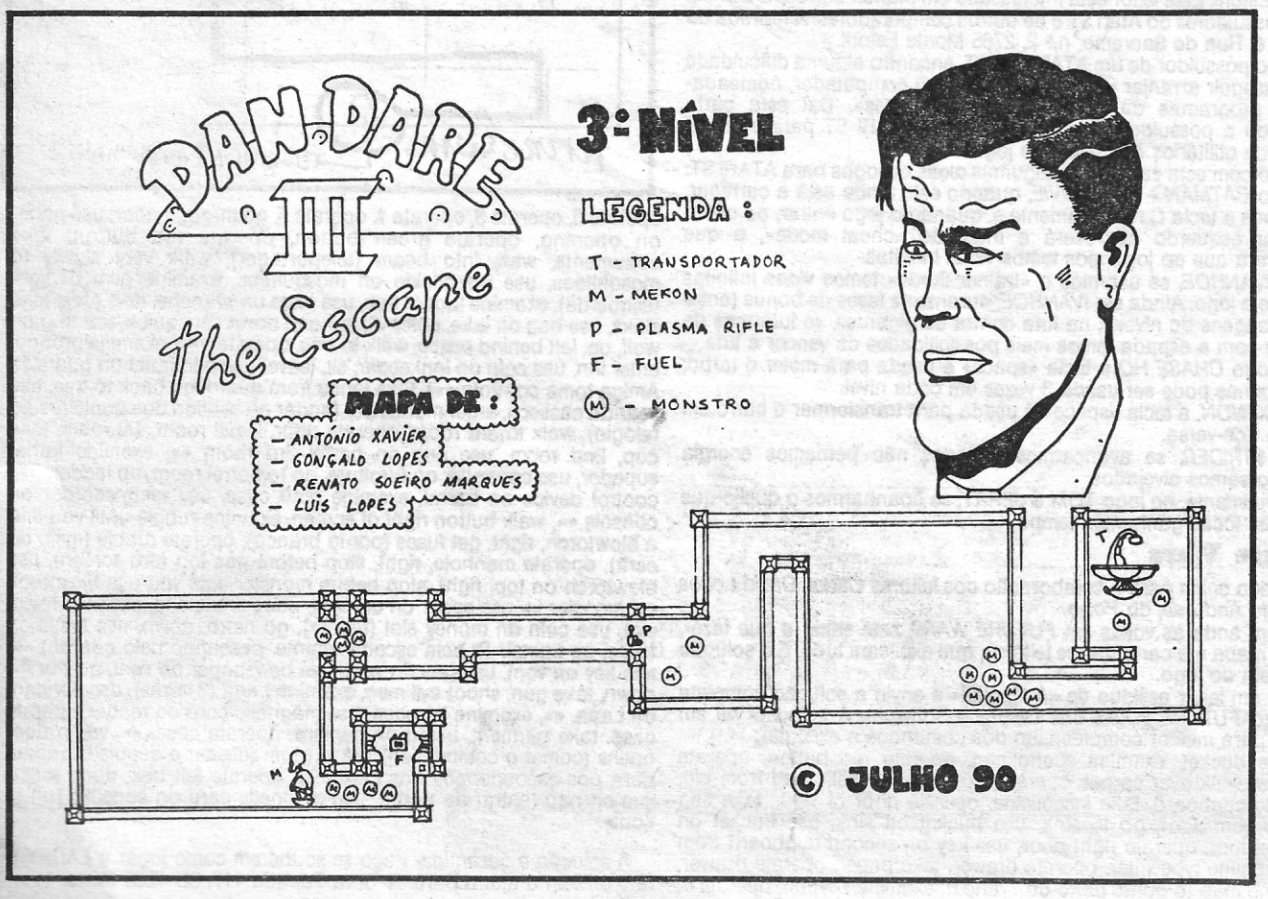
A solução é garantida. Peço se souberem como jogar o LARRY III que enviem a ajuda para: R. Silva Tapada 117, 3B 4200 Porto.



JOGOS DE 8 BITS Por VITOR PEDRO







Pokes & Dicas

Esta semana são de destacar quatro mapas do Dan Dare III, da autoria dos já famosos jovens da Parede, Renato Soeiro, António Xavier, Gonçalo Lopes e Luís Lopes, além de muitos pokes e dicas. E vamos às cartas:

«Optámos desta vez por material mais fresco, como é o caso de DAN DARE III. Este excelente jogo, em termos de gráficos e cor, está dividido em 4 níveis mais 1 (a «store»).

O jogo inicia-se no «store» e a primeira coisa que temos de fazer é destruir o Mekon, que nos dará o passe para o 1.º nível. Seguidamente vão até ao terminal e abasteçam-se do que acharem necessário. Depois vão até ao transportador e pressionem a tecla «select». Após chegarem ao 1.º nível, vão até à alavanca «A», assinalada no mapa, para a porta «D» se abrir. Depois vão matar o Mekon, que vos dará o passe para o 2.º nível, e apanhem o «fuel». Vão até ao transportador. Se quiserem comprar vidas ou armas seleccionem a «store». Se acharem que não é necessário, dirijam-se então para o 2.º nível.

No 2.º nível, vão primeiro apanhar o «fuel» do lado esquerdo do mapa e depois destruam o Mekon, para poderem apanhar o passe e mais 10 libras. de «fuel». Voltem ao transportador e sigam para o 3.º nível ou se quiserem vão até à «stor».

No 3.º nível destruam o Mekon, apanhem o passe e o «fuel» e regressem ao transportador, para irem para o último nível.

No 4.º nível matem o Mekon, apanhem o passe de «return» que ele vos deixa e recolham a última lata de «fuel». Dirijam-se até ao transportador, seleccionem o passe «return» e vão parar à «store». Finalmente, vão até ao terminal, escolham a opção «blast off» e terminam assim este estupendo jogo.

Fighter bomber

Também destaque para uma carta da DUOSOFT, formado por *Sandro e Dino Araújo*, na Rua Amor Perfeito, Lote 1-Bloco O, 2.º esq., em Massamá, Queluz, que nos envia alguns pokes e dicas.

«Enviamos hoje algum material e esperamos que seja publicado. Gostaríamos ainda de que quem fosse possuidor do utilitário «GAC» (Graphic Adventore Creator) nos gravasse uma cassete e nos telefonasse, pois gostávamos de começar a ter «software» próprio.

Passemos agora ao material, com um conselho aos monstros: Façam dieta!

ACROJET – Poke 25148,0

XARAX – Poke 41352,0: 42245,201

FREDDY HARDEST – (parte 1) Poke 61455,201 (imunidade)

FREDDY HARDEST – (parte 2) Poke 63481,201: Poke 63585,201 (imunidade): Pokes 53248,201 (sem inimigos)

GREAT ESCAP – Poke 45928,0 (atravessa portas): Poke 41182,0 (moral infinito)

HOPPING MAD – Poke 41968,0 (vidas inf.): Poke 41709,0 (tempo)

E agora algumas dicas:

MEGA NOVA – Código do 2.º nível: 26711. Código do 3.º nível: 16640

EL CAPITAN TRUENO – Código da 2.ª parte: 270653

SPITFIRE 40 – Teclas: W – Abrandar; Q – Acelerar; B – Travar; G – Mudanças; Space – Muda o ecrã; M – Mapa; Z – Esquerda; X – Direita.

FIGHT BOMBER – Teclas: Q – Baixo; A – Cima; O – Esquerda; P – Direita; Space – Fire; Enter – Mudança de armas; Z – Yaw esquerda; X – Yaw direita; Caps. S. + 1/0 – Velocidade; Symbol Shift + E – Ejecção.

Vistas: Symbol Shift + 1 – Vista do «cockpit»; 2 – Vista do armamento; 3 – Vista do inimigo; 4 – Vista da torre de controlo; 5 – Vista da traseira; 6 – Vista da esquerda; 7 – Vista da direita; 8 – Vista de satélite; 9 – Vista da pista; 0 – Vista do avião; K – Aproximar «zoom»; J – Afastar «zoom»; W – Travão das rodas; B – Travão de ar; G – Trem de aterragem; N – Próximo do objectivo; S – Escolha do alvo; R – Alcance do radar.

Hard drivin

O Tiago, da Rua Augusto Costa, Lote 6, 4.º-dto., 1500 Lisboa, escreve-nos a mandar algumas dicas e a pedir ajudas.

«Chamo-me Tiago Nunes e moro em Benfica. Esta é a segunda vez que escrevo para «A Capital». Eu acho que a secção de «Pokes e Dicas» devia ser sempre do mesmo tamanho, pois há dias em que publicam muita coisa e noutros só com uma lupa. Mando apenas algumas dicas e uns pedidos de ajuda. Primeiro uns pedidos de ajuda: Gostaria de saber como é que se passa o primeiro nível do LAST NINJA II. O que fazer no BATMAN II (não é o do filme).

Agora umas dicas:

HARD DRIVIN – Neste maravilhoso jogo de condução e perícia, temos duas hipóteses à escolha:

A pista de obstáculos e a de velocidade. Na primeira, temos de fazer um percurso acidentado com «loopings», pontes abertas, rampas, entre outros, tendo também em conta o tempo. Na segunda, temos de bater o tempo que o computador nos dá, existindo também alguns obstáculos. Parece fácil, não parece? Mas não é, pois os obstáculos são difíceis de ultrapassar e há ainda o problema de controlo do carro. A tecla para centrar o carro é a Space e para abortar a saída de pista é a 0.

Para evitar que o carro ao fazer a curva saia da pista, carreguem em Lado+Space, continuamente, até ele ficar no lado direito da estrada e não em contramão.

FÓRMULA ONE – Neste jogo de estratégia, somos donos de uma equipa de F1 à nossa escolha, entre as existentes, que são:

Brabham, Ferrari, Lotus, Williams, McLaren e Renault.

Depois de escolhida a equipa, escolhemos os patrocinadores, sendo os melhores Benneton, Marlboro, Elf, Agip e Parmalat. Seguidamente, escolhemos um ou dois pilotos, conforme se quiser. Depois, é-nos apresentado um gráfico com o estado do piloto, do motor, do «chássis», e do homem da «box» (o motor, o «chássis» e o homem da «box», no princípio, estão a zero): Nós temos de investir dinheiro em tudo, menos no piloto, para o carro correr. Se na corrida aparecer a frase (imaginando que estão na Lotus):

"Patrese-Lotus Crashed-driver injured"

Isto quer dizer que terão de comprar outro piloto ou, se quiserem, correr só com um. Existem 16 pistas, mas nós só vemos a recta da meta. Passo a apresentar as pistas e o número de voltas de cada uma:

Brasil, 61 voltas; África do Sul, 75 voltas; Bélgica, 70 voltas; São Marino, 60 voltas; França, 79 voltas; Mónaco, 76 voltas; Canadá, 63 voltas; Detroit, 63 voltas; Dallas, 67 voltas; Inglaterra, 71 voltas; Alemanha, 44 voltas; Áustria, 51 voltas; Dutch, 71 voltas; Itália, 51 voltas; Europa, 67 voltas; Portugal, 70 voltas.

Se algum carro vier mais próximo da linha verde, isso quer dizer que ele vai às boxes.

O objectivo do jogo é sermos campeões do mundo em pilotos e construtores.»

Beverly Hils Cop

Tempo enfim de despachar a última correspondência enviada pela Softclub com muitos «pokes» e dicas:

«Somos Soft Club e aqui estamos, enviando desta vez o mapa de «Beyond the Ice Palace» juntamente com dicas apetitosas onde o destaque vai para a explicação do jogo «Nigel Mansell's» quanto ao seu funcionamento. Queríamos também informar que estamos abertos a trocas de jogos. Escrevam para Soft Club, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, n.º 8, 2685 Catujal– Sacavém.

Passemos ao material:

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX – No painel de comandos podemos observar: À esquerda:

– O manómetro do combustível (FUEL)
– O manómetro da temperatura do óleo (OIL TEMP)
– O manómetro de pressão do óleo (OIL PRESS)

À direita:

– O manómetro da temperatura da água (WATER TEMP)
– O manómetro da temperatura do turbo (TURBO TEMP)

– O manómetro do turbo boost (teclando as teclas n.º 1, 2, 3 e 4 observamos o boost a subir e daí adquirimos maior velocidade).

No ON BOARD COMPUTER – TELEMETRE – DATA FROM PITS é-nos dada a velocidade a que vamos (SPEED), em quanto tempo damos a volta ao circuito (LAP TIME), a média de velocidade a que foi feita a volta (AV SPEED), a nossa melhor volta (BEST SPEED), o combustível existente no depósito (FUEL LEFT), quanto o nosso carro vai a consumir (CONSUMPTION). O «RANGE» indica os quilómetros que já percorremos e «Km TO FIM» quantos faltam para o fim.

TUAREG – O nosso personagem chama-se BEN-YUSSEF, que irá viver uma excitante aventura cheia de perigos e mistérios numa cidade chamada «MARRAKECH».

Neste jogo, a nossa missão (objectivo) consiste em libertar de seus raptores, a bela princesa AIT--AMAR (que romântico...).

Nós começamos este jogo com uma determinada arma e com um certo número de balas que são limitadas. Podemos adquirir outras armas e munições para as mesmas, entrando em certos estabelecimentos. Neste caso é-nos dado a escolher uma arma e as respectivas munições. Perde-se energia em contacto com as pessoas que circulam ou se formos atingidos pelas balas inimigas. Igualmente teremos que ter em atenção os guardas instalados nos edifícios. Para se entrar nas portas teremos que abater os guardas das mesmas. É importante que se acompanhe o jogo através de um mapa (já enviado e publicado por nós), para uma melhor orientação. No jogo são indicadas as direcções, a energia, um relógio, a arma corrente e suas munições. Quando se encontrar uma casa com uma mesa e um homem, deve-se usar a tecla «E» para escolher a arma e suas respectivas munições e a tecla «C» para sair.

As opções para este jogo são as seguintes:

1 – Teclado (Q-Cima, A-Baixo, O-Esquerda, P--Direita, SPACE-jogo)
2 – Kempston Joystick
3 – Sinclair Joystik
0 – Jogar

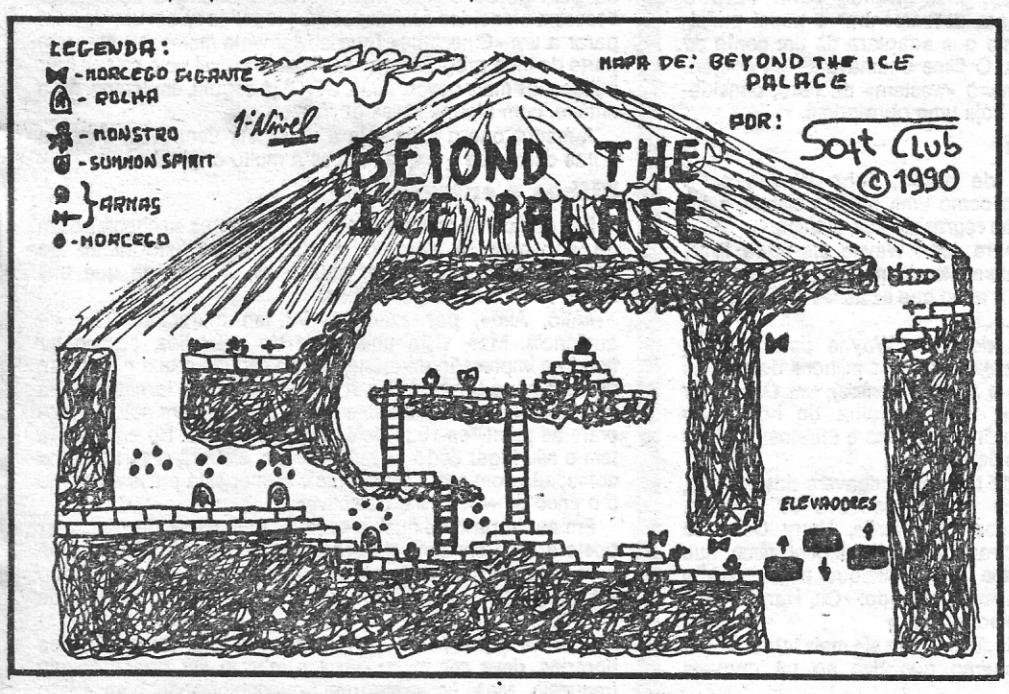
G1 HERO – Aqui temos de recuperar alguns documentos de paz pertencentes à «NATO» e que foram roubados (como objectivo principal do jogo). Somos largados na região juntamente com o nosso companheiro e fiel cão, de seu nome «Killer», que se perdeu e temos agora de encontrá-lo. O cão ajudará a atacar os guardas depois de encontrar. Temos de romper os campos inimigos e passar os guardas para reaver os preciosos documentos. Para se mudar de direcção teremos de virar o soldado para nós e teclar cima ou baixo; igualmente se teclar «SPACE» nas mesmas condições teremos acesso a um menu de opções onde podemos utilizar várias escolhas. Neste menu podemos usar pilhas, que serão úteis nas grutas, havendo igualmente uma bateria para as mesmas. Nós possuímos 10 minutos que podemos largar e desactivar, assim como instrumentos de corte que permitem cortar barreiras. Podemos largar os cartuchos e usar um guia de rota, assim como a opção de chave escrita na cifra.

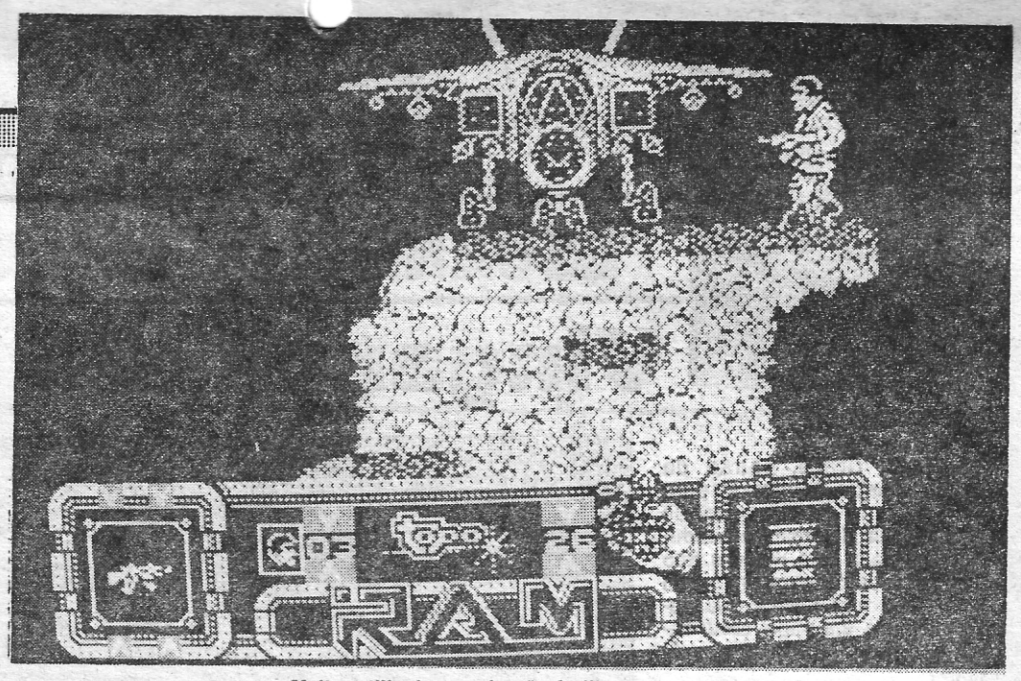
As teclas deste jogo são as seguintes: O--Esquerda; P-Direita; Q-Cima; A-Baixo e SPARE--fogo.

F-15 STRIKE EAGLE – Mais uma vez nós passeamos através do «TARMAC» e senhores do nosso capacete subimos para o avião. Mas este não é um vulgar caça de assalto, mas sim o F-15, considerado entre todos os aviões como águia real. Nós podemo-nos tornar em heróis se conseguirmos comandar o avião. Podemos optar por entre sete missões em diferentes territórios e também em quatro níveis de dificuldades: – ROCKIE, – PILOT. – ACE, – ARCADE (neste nível o avião apenas vira esquerda e direita).

No início do jogo é pedido um código que pode estar certo ou errado; se estiver certo muito bem; caso esteja errado o sistema de armas não funcionará com excepção do tiro de rajada. Este avião está equipado com um radar de curto, médio e longo alcances que lhe indica quando tem mísseis SAM, os quais podem ser desviados com o sistema luminoso (na tecla «E»).

Opções – De 1 a 4 jogadores. Teclas – X –Travão de velocidade; 6-Esquerda; 7-Direita; 8-Cima; 9--Baixo; 0-Fire; BREAK – injectar piloto; R-Radar; P--Pause; E-Raio luminoso para desviar mísseis, SPACE – Visão traseira do avião.»





Muita artilharia pesada não facilita o nosso agente

MÁQUINA DE GUERRA
BUSCA PROTÓTIPO AÉREO

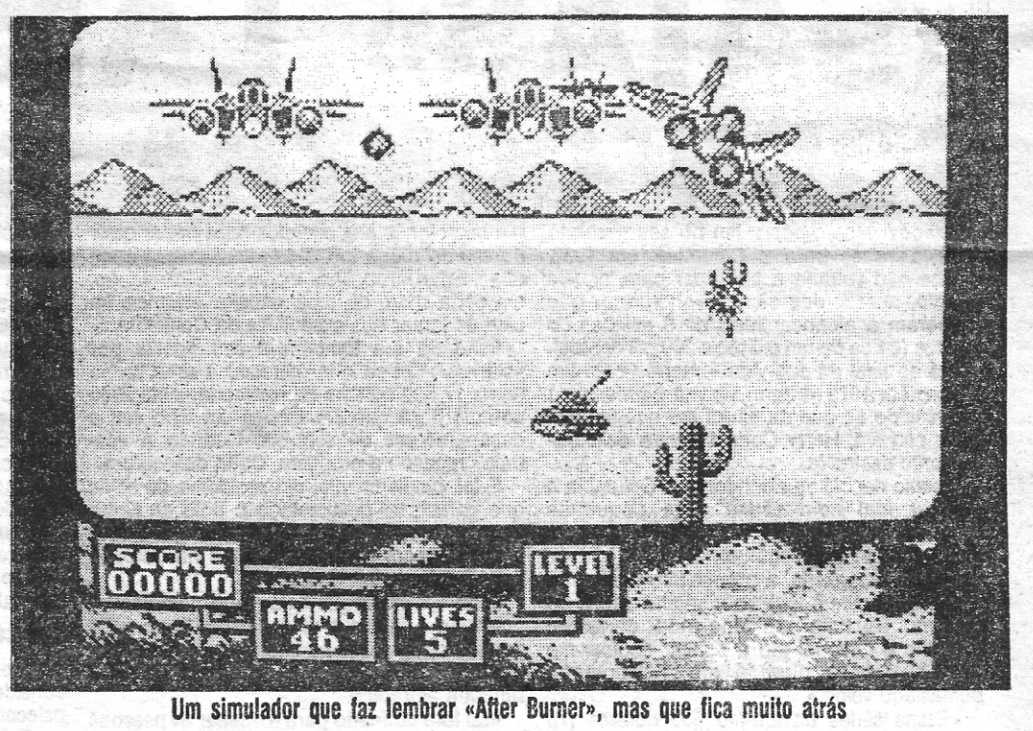
Título: RAM

Topo é o nome da editora que lançou para o mercado mais um jogo de guerra. Desta vez, o herói é membro da «FOX», e está colocado no mais destacado Corpo Especial de Operações. Quanto ao objectivo, é necessário chegar à cidade de Chernouska, a fim de roubar um protótipo aéreo supersecreto.

É óbvio que o caminho até à dita cidade (com um nome tão esquisito, que nem vale a pena pronunciar outra vez), não é fácil e por vezes encontramos exércitos com mais de 10 soldados. Uma maneira de reduzir esta dificuldade, algo exagerada, é apanhar as armas deixadas pelo inimigo. Mas os perigos não ficam por aqui e como se não bastasse, é necessário estar alerta contra mísseis, carros blindados e metralhadoras; ou não tivesse a Topo optado por nada mais nada menos que 10 vidas e 32 granadas.

Género: Acção
Gráficos: 8
Movimentos: 7
Dificuldade: 9
Conselho: Talvez as 10 vidas não cheguem... mas vale a pena tentar.

8



Um simulador que faz lembrar «After Burner», mas que fica muito atrás

F-16 FIGHTING FALCON NÃO É F-16

Título: F-16 FIGHTING FALCON

Há muitas versões de **F-16** (no Spectrum, a mais conseguida é por certo a de **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer),** mas de certeza absoluta que esta versão da Mastertronic é inédita.

Qualquer avião de combate que se preze tem uns misseizinhos. Qual quê? Sessenta munições de metralhadora e é tudo, numa missão militar que deixa muito a desejar.

Quem está à espera de um simulador de voo ou de um **After Burner,** é melhor nem espreitar esta tentativa de simular um F-16.

Quatro níveis que de diferente só têm a cor e uma grande facilidade caracterizam este jogo, em nada original. Para se ter uma ideia da falta de cuidado na sua elaboração, adianta-se que, mesmo os mais desajeitados no «joystick», dão a volta aos níveis em dois minutos!

Género: Acção / Simulador
Gráficos: 5
Movimentos: 7
Dificuldade: 2
Conselho: A evitar

5

PUBLIBLOCO
COMPUDATA
DISQUETES, FITAS
E OUTROS CONSUMÍVEIS
PARA INFORMÁTICA
REPRESENTANTE PARA PORTUGAL DE:
* maxell® DISQUETES E OUTROS PRODUTOS MAGNÉTICOS
* COLUMBIA INTERNATIONAL FITAS PARA IMPRESSORAS
* CODAT® FITAS CORRECTÁVEIS E LIFT-OFF PARA MÁQUINAS DE ESCREVER
CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA REVENDA
RUA LUÍS DEROUET, 11-A — 1200 LISBOA — TEL: (01) 396 35 35 — TELEFAX: (01) 395 09 84 — TELEX: 65788